Asociación Latinoamericana de Educación Radiofónica



CÓMO RECUPERAR UN VIEJO AMOR

Dramatizados en la radio

Fresia Camacho

Seidy Salas Víquez

Voces Nuestras, Costa Rica

CRÉDITOS

Autoras

Fresia Camacho

Seidy Salas Víquez

Voces Nuestras, Costa Rica

Apoyo pedagógico:

José Fernando López Forero
Línea de Formación ALER

Diseño:
Manthra Editores (info@manthra.net)
Quito - Ecuador

Ilustración:

Guido Chavez

Impresión:

ISBN / Registro:

Línea de Formación e Investigación de ALER

Equipo de la Secretaria Ejecutiva de ALER

Marzo del 2009

ÍNDICE



PARA EMPEZAR

Aquí estamos... de nuevo.

La primera década del Siglo XXI está por terminar y los signos del cambio de época se hacen cada vez más evidentes: las fisuras del modelo neoliberal y globalizante comienzan a transformarse en grietas imposibles de resanar. El discurso hegemónico que acompañó durante décadas al modelo se debilita y las contradicciones son inocultables. Al mismo tiempo, en muchas sociedades de todo el planeta, pero especialmente del Sur, los signos de lo nuevo se multiplican y se muestran con mayor evidencia: el desarrollo de nuevos paradigmas en el conocimiento, el fortalecimiento de la presencia y participación social, cultural, económica y política de sujetos que estuvieron en la sombra por largas década de la historia, las iniciativas de transformación provenientes de esos espacios y sus protagonistas. Nuevos discursos en construcción, discursos múltiples, diversos, incluyentes: el contra coro comienza a escucharse.

Y como de escuchar se trata nuestro camino como radios populares, educativas y comunitarias, esta intensa década nos ha llevado a escucharnos. Escuchar las voces críticas de nuestro quehacer, escuchar los nuevos contextos e intentar comprenderlos y comprendernos insertas en ellos, escuchar a todas las personas interlocutoras de nuestra comunicación, escuchar los signos de los tiempos, escucharnos. De esa escucha activa y creadora venimos, condición ineludible de la comunicación reconocedera y democrática, y a esa escucha hemos regresado.

Por eso, esta serie de textos se llama COMO VOLVIENDO A EMPEZAR. Recogiendo lo mejor de la tradición del quehacer radiofónico popular, educativo y comunitario, y respondiendo a las necesidades expresadas por los equipos de tantas y tantas radios, coordinadoras nacionales y redes de producción que son y hacen posible este sueño latinoamericano, damos una vuelta más en este camino y les entregamos a las muchas y muchas personas enamoradas de la radio, materiales para acompañar su práctica cotidiana.

A contextos complejos, respuestas complejas... pero prácticas. Mejor dicho, prácticas complejas, no complicadas, que no es lo mismo. De la noticia a lo informativo en la radio, del sociodrama a lo dramático, de la radiorevista a lo educativo, de la técnica a la radio en la era digital. Y todo ello acompañado de una mirada del PPC (Proyecto Político Comunicativo) como enfoque para acompañar la propia práctica comunicativa radiofónica diaria y el acercamiento a un mundo creativo e inspirador: el de la experimentación sonora y las prácticas artísticas con sonido, la materia prima de nuestro quehacer.

Así han caminado las necesidades y las demandas: de lo simple a lo complejo. Así intentamos aportar en este camino. Así los dejamos, como volviendo a empezar.

Nelsy Lizarazo
Secretaria Ejecutiva
ALER



¿POR QUÉ LEER ESTE MANUAL?

Hemos pasado la semana pensando en vos, que estás ahí, detrás de los controles... o al frente, con una carpeta llena de papeles y unas cuantas entrevistas en la otra, con el vecino a la puerta y a punto de decir:

ESTAMOS AL AIRE.

La vida del productor o la productora de radio es bastante agitada, mucho trabajo y pocos recursos. Por eso, a menudo intentamos simplificarnos la existencia para llenar nuestra hora diaria de programa: el periódico, algún pregrabado, la música, un invitado ocasional... Entonces, si estás haciendo noticia o eres responsable de la pauta de la mañana, si haces una radio revista o animas la tarde musical, *¿por qué sentarte a leer este manual*?

- Porque tu audiencia lo va a agradecer. El dramatizado le agrega ritmo y gracia a la programación, y eso hace a tu radio más atractiva.
- Porque no se necesita un don especial para hacerlos: la creatividad nace del juego, del ejercicio, de la exploración.
- Porque puedes acercarte más a tu audiencia. El dramatizado apela a la emoción, a la curiosidad, al corazón, que son parte intrínseca de nuestro tejido humano. Una radio que atiende esta dimensión es una radio más cercana a su gente, a sus problemas, necesidades y propuestas de cambio.

- Porque la vida es eso, un drama lleno de alegrías y tristezas, y con los dramatizados nos acercamos más a la vida cotidiana de nuestra audiencia y aportamos al proceso en el cual las personas se cuestionan y buscan respuestas.
- Porque incluir los dramatizados en tu trabajo no necesariamente lo va a complicar, lo va a hacer más divertido.
- Porque de esta manera transformamos el mundo, haciendo las cosas de manera diferente... y hasta cambiamos nosotros o nosotras mismas.

Puede ser que la intención venga de una persona o de un equipo, pero es más fácil cuando es una labor colectiva. Es mejor si la Dirección de la radio o el equipo de Programación se integra. En todo caso, recomendamos tomarlo con levedad, ir de lo sencillo a lo complejo y permitirse jugar, que es el mejor camino para "pintar" la radio con elementos dramatizados.

¿De qué trata este manual?

En este manual vamos a dar pistas para reencontrarnos con el drama y tal vez… surja de entre las cenizas aquel viejo amor. Queremos seducirte para que entres al mundo del drama en la radio y te hagas de herramientas compartiendo elementos claves y procedimientos sencillos que te pueden ayudar a armar desde una escenita hasta un novelón.

¿Cómo leerlo? Puedes recorrerlo de arriba abajo, o empezar por el capítulo que más te llame la atención. Te invitamos a dar el paso, a ir incluyendo de a poquito y sin forzar todos estos formatos que van de lo simple a lo complejo.

En la primera parte, *Drama en la radio*,
nos preguntamos por qué incorporar el drama en nuestra programación.

En la segunda parte, *Ver el mundo a colores*,
presentaremos los diversos usos que podemos dar al dramatizado en la radio.

En la tercera parte, *La mecha que enciende la llama,*
hablamos de los ingredientes de los dramatizados.

En la cuarta parte, ***Y entonces... ¿qué somos?,***
nos referimos a los formatos.

En la quinta parte, *Pasito a paso,*
retomamos los pasos en el proceso de producción.

Y en la sexta parte, *Para que no se acabe el amor,*
te daremos pistas para encontrar recursos, música, sonidos, etc. que alimenten nuestras producciones y nuestras ganas de producir.

¿Y para quién está dedicado?

Pues, para quien quiera entrarle a la tarea o para quien es un productor o productora con experiencia y quiere refrescar sus conocimientos.





¿DRAMA EN LA RADIO?

La vida, ¿un drama?

"Me levanto temprano, el día amenaza tormenta. La cosecha de maíz está a punto... Si tengo suerte y me apuro, tal vez logre salvar algo."

"Mi Dios, si hoy no me baja la regla tendré que conversar con mi mamá... me va a matar."

"El presidente aprobó por decreto ejecutivo la explotación de una mina en Las Crucitas. Se llena la boca hablando de paz con el ambiente y ahora esto... ¡Es un vendido! Solo él sabe que se va a quedar así. Vamos a poner un recurso de amparo para parar ese mal intento."

La vida de cada persona, la vida de las familias, de las comunidades y de los países está llena de cosas que acontecen: se abren y se cierran caminos. Muchas veces hay que tomar decisiones entre diversas oportunidades, enfrentarse a la adversidad o luchar por una causa. Ya sea sorpresivamente o de manera anunciada, se presentan situaciones sobre las hay que tomar decisiones trascendentales.

Si pensamos en nuestras vidas, la contradicción es la base del cambio personal y social: las preguntas y conflictos nos mueven a cambiar. En el dramatizado también, el hilo

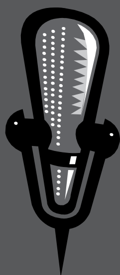
que lleva adelante las historias es el conflicto. El dramatizado nos permite preguntarnos acerca de los valores y cómo se expresan en la vida: es una herramienta de transformación personal y colectiva.

Las cosas que nos afectan: la vida y la muerte, el amor y el abandono, la salud y la enfermedad, la pobreza o la riqueza, tienen que ver profundamente con nosotros y nos conmueven, nos llaman a la risa o al llanto, al miedo o al enojo, a la determinación y al valor.

Para transformar la vida, se requiere que la gente desarrolle su imaginación y su creatividad, que mire las cosas desde otros lugares, que se cuestione y que busque caminos nuevos. Ahí es donde los dramatizados se vuelven necesarios. Los dramatizados no dan respuestas, sino que plantean preguntas. Al conectarse primero con la emoción y el corazón, pueden movilizar la pasión de la gente, que es un motor de cambios. Claro que hay que brindar información y análisis, pero sin olvidar que tenemos que conmover a la gente para propiciar el compromiso y la transformación.

Aunque la vida está plena de búsquedas y conflictos, muchas veces la programación de nuestras radios anda de espaldas a ese amasijo de pasiones, y si nuestra radio ha abrazado el compromiso de construir una sociedad que supere sus limitaciones, pues los dramatizados son una herramienta en ese camino.

Y antes de avanzar, te proponemos que así, sin pensarlo mucho, hagas una lista de.



5 maneras en las cuales apelamos a la razón de la audiencia, en nuestra programación.

5 maneras en las cuales apelamos a la emoción y al corazón de nuestra audiencia.

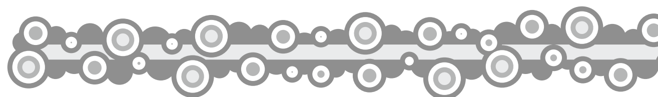
¿De qué modo nos conectamos con la vida cotidiana de la gente que nos escucha?

¿Y nosotros, nosotras…. y nuestras radios?

Las personas, y también las radios, muchas veces actuamos movidas por el lado izquierdo del cerebro, que es el lado racional. ¿Cómo funciona el lado izquierdo del cerebro? "El cerebro lógico es el que piensa en categorías. Piensa de una manera lineal, ordenada y percibe el mundo de acuerdo con las categorías conocidas. El cerebro lógico fue y sigue siendo nuestro órgano de supervivencia. Trabaja de acuerdo con principios conocidos. Cualquier cosa desconocida es percibida como incorrecta y potencialmente peligrosa. A este cerebro le gusta que las cosas sean soldaditos marchando en fila. Es el cerebro al que habitualmente escuchamos, especialmente cuando nos pedimos actuar con sensatez."[1]

Incluir el drama en la radio requiere poner en movimiento también el lado derecho del cerebro, que es el lado creativo, holístico, sistémico y asociativo. Ese es el cerebro artístico que todos y todas tenemos. Lo usamos cuando estamos contemplativos o cuando estamos diseñando algo nuevo, o arreglando un aparato: es más lento y más profundo y también es el camino a una mayor conexión espiritual.

¿Qué tanto nos permitimos, en nuestras prácticas cotidianas, poner a funcionar el lado derecho del cerebro? ¿Jugamos con los recursos que nos da la radio, las voces, los sonidos, la música y el silencio? ¿O repetimos de manera sistemática un oficio que ya sabemos hacer?



1 Cameron, Julia, *El camino del artista*, 1992.



VER EL MUNDO A COLORES

O cómo usar el dramatizado

En medio de una programación que se concentra en la música y los comentarios, el dramatizado puede significar una nota de color. Con elementos dramatizados podemos ponerle emoción a nuestros programas, generar suspenso, evocar momentos del pasado, imaginar mundos nuevos… pero, sobre todo, con el dramatizado abrimos otra ventanita para vernos a nosotros y nosotras mismas y a nuestra sociedad.

¿Y para qué queremos vernos? Pues para comprender lo que sucede, identificar las causas de nuestros problemas y motivarnos a buscar en conjunto propuestas de solución. Ese es al fin y al cabo, parte de nuestro proyecto político comunicativo. Como el cine, la literatura y todas las artes, los dramatizados en una radio son una recreación de la realidad, la misma que los genera. Podemos darle un sinfín de usos al dramatizado, dependiendo de nuestros objetivos. Aquí compartimos una lista de algunos usos:

Ilustrar o dar ejemplos de la vida cotidiana

La recreación de un momento cotidiano nos puede servir de ejemplo para introducir un tema o para fortalecer una explicación. Entre más complejo sea el tema, más nos ayuda el utilizar ejemplos, ojalá ambientados en la misma comunidad. Digamos que una escena de una señora angustiada a la hora de pagar las compras en el supermer-

cado nos puede ilustrar cuánto ha subido el costo de la vida. También con una escena dramatizada podríamos escuchar un ejemplo de cómo una escuela primaria realiza un simulacro de emergencia.

Pequeñas escenas dramatizadas pueden intercalarse en una charla radiofónica o en un programa de diálogo con especialistas. En un noticiero, anunciando que son recreaciones, escenas dramatizadas ayudan a la audiencia a entender algo que ha sucedido.

Personajes que intervienen en la programación también pueden contar, de manera dramatizada, cómo una situación particular les afecta directamente.

También con escenas dramatizadas podemos trasladar a nuestros oyentes a otros lugares del mundo. ¿Qué te parecen los ejemplos dramatizados de cómo se vive la fiesta de año nuevo en otros países?



BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
un ejemplo de este uso en la radiorevista La Clave, de CEDEP, que se transmitía en radio La Luna, de Ecuador.

Reconstruir eventos del pasado

Hacer dramatizados en la radio nos permite trasladarnos a cualquier época de la historia. Al igual que en el apartado anterior, podemos intercalar escenas dramatizadas en charlas y programas para reconstruir momentos del pasado y poner más emoción e interés a los temas que estemos trabajando, sobre todo si se trata de sucesos en los que se hace referencia a los antecedentes de esos momentos.

Si conocemos nuestra historia, pero no solo la de las versiones oficiales, sino la otra, la negada, la olvidada, la que se cuenta desde abajo, desde los excluidos... tendremos mayores elementos para comprender mejor el presente y planificar un futuro distinto.

Por ejemplo, en una charla sobre la independencia patria podemos intercalar escenas dramatizadas de los momentos más importantes.

En un programa sobre grandes civilizaciones, podríamos recrear escenas de la vida de los incas... y en un noticiero, haciendo la necesaria aclaración, podríamos recrear el momento en que se colocó

la primera piedra del edificio centenario que se vino al suelo hoy. La recreación de la historia no tiene límites y podemos usar todos los formatos. Así, podemos tener a un prócer de la patria apareciéndose con sus comentarios en nuestros programas o trasladar a nuestra audiencia al prado donde se escuchó alguna vez el sermón de la montaña.

BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
el archivo "Ilustración", con un ejemplo tomado
de la producción "Noticias de última ira".



Decir aquello que no podríamos decir de otra manera

Desde tiempos inmemoriales, la representación de hechos por medio de dramatizados ha sido una poderosa herramienta para denunciar y señalar situaciones sociales que no podrían comunicarse de otra manera, pues atentan directamente contra intereses poderosos.



En tanto se están haciendo "representaciones", lo que se dice nunca puede ser juzgado como una acusación o una calumnia, sino como una interpretación de los hechos. Si, además, la dramatización se presenta como una ficción, es decir, como algo "inventado", mayor libertad se tiene de decir lo que se quiere.

Muchas veces hemos escuchado el mensaje aquel que reza *"Los hechos aquí presentados son ficticios, cualquier semejanza con la realidad es mera coincidencia"*. ¿Verdad que sí? ¿Y verdad que esas historias nos han llevado a pensar en hechos, situaciones y personajes que sí son reales? Bueno, nadie puede probarlo y es mera coincidencia.

BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
el archivo "decir 1", con un ejemplo tomado
del programa "La Luciérnaga".



De igual manera podemos construir mundos mágicos donde suceden cosas similares a las que vivimos. Hay cientos de ejemplos de historias donde animales que hablan se comportan como humanos, o de sociedades extraterrestres o míticas que viven situaciones muy parecidas a las que se viven en la Tierra.



BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
el archivo "decir 2", con un ejemplo tomado
de la producción "Escuela de Magos".

Para hacer una denuncia o para sacar a la luz información delicada, la ficción puede ser un recurso valioso y puede expresarse de muchas maneras. Un personaje adivino o visionario, una "isla de la fantasía", la adaptación de una obra literaria…

La historia latinoamericana reflejada en cine, teatro y literatura está llena de ejemplos de denuncias que burlaron la censura y la represión. Pero siempre, quienes se sienten amenazados por estas herramientas, pueden intentar perjudicarnos, así que siempre vale la pena tomar precauciones y evitar posibles demandas o daños.

Escuchar otras voces

El recurso del dramatizado para decir aquello que no podría decirse de otra manera también ha sido utilizado para recrear opiniones de personajes históricos. Por ejemplo, en la serie *"Otro Dios es posible"*, José Ignacio y María López Vigil nos presentan entrevistas con Jesús en su segunda venida a la Tierra, en las que opina sobre temas y problemas actuales. En el libro *"Metamorfosis del efecto mariposa",* María Suárez, de Radio Internacional Feminista, recrea cartas que grandes mujeres marginadas de la historia dirigen a los hombres y mujeres de hoy.



BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
el archivo "escuchar", con un ejemplo tomado
de la producción "Otro Dios es posible".

Imaginar lo que no podemos conocer de otra manera

Al igual que los apartados anteriores, este refiere a la capacidad del dramatizado de transportarnos a sitios, espacios y momentos que no podríamos conocer de otra manera. Obviamente, siempre estamos hablando de interpretaciones, de cómo quien diseña o escribe el dramatizado se imagina que algo es, o de cómo lo describe basándose en investigaciones y estudios.

¿Qué te parece ilustrar un programa sobre gastritis viajando al interior del estómago? ¿O hablar de asteroides desde una nave en medio del espacio? De esta manera podemos escuchar la voz de la Madre Tierra advirtiendo sobre el calentamiento global, o la de una vacuna hablado del combate que libra contra las bacterias.

Así como la recreación del pasado nos ayuda a reforzar la comprensión y aumentar el interés en programas relacionados con la historia, la construcción dramatizada de mundos y espacios nos puede ser de gran utilidad para tratar temas de ecología, salud, ciencia y tecnología.

BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
el archivo "imaginar", tomado del microprograma
"Gea, la voz de la madre Tierra".



Generar belleza y simplemente entretener

¿Todos los dramatizados que hagamos tienen que servir para transmitir conocimientos, generar reflexiones o motivar a la acción? La respuesta es simple: No. Una de las funciones de una radio como las nuestras es también ayudar a la gente a encontrar belleza en el mundo. Esa que está por todas partes y que los problemas cotidianos a veces no nos dejan ver.

El arte, en todas sus expresiones, a veces cumple esa única pero importante función: generar belleza. Así, con elementos dramatizados podemos adaptar poemas, hacer viajes imaginarios a sitios hermosos o narrar historias de amor, de magia y aventura, con el único fin de entretener. Aquí entra

también el humor. Con elementos dramatizados podemos crear personajes cómicos, adaptar chistes e historias jocosas o recrear situaciones divertidas. Lo que siempre tenemos que cuidar es que el humor no reproduzca estereotipos ni antivalores.



BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
el archivo "belleza", con un poema de José María Zonta, tomado de la producción "Muestrario de amores y desamores".

Lo que podemos lograr con los dramatizados

Ya vimos algunas ideas de cómo podemos usar el dramatizado. Siguiendo en esa misma línea, queremos profundizar un poco en lo que podemos lograr con este género. Estas son algunas propuestas.

- **Provocar reflexiones:** Los dramatizados nos permiten ser testigos y cómplices de situaciones vividas por los personajes, estemos de acuerdo o no con ellas. Escuchando un dramatizado obtenemos elementos para saber qué les sucede y por qué actúan como lo hacen. Un dramatizado no debería pedirnos que pensemos de una u otra manera, o que apoyemos o rechacemos al personaje y sus acciones, solo debe invitarnos a reflexionar sobre los temas que presenta pero, ante todo, sobre nuestras propias reacciones.

- **Influir en los comportamientos:** Al presentarnos ejemplos e ilustraciones de hechos reales o ficticios, un dramatizado nos puede mostrar que hay "otras maneras de hacer las cosas". Las historias donde los personajes previenen enfermedades, se organizan para disminuir riesgos, resuelven conflictos sin violencia y otras, pueden tener mayor impacto para la adquisición de nuevos hábitos o el cambio de comportamiento, que aquellos mensajes que parecen lecciones de escuelita. ¡No es tan cierto que nadie aprende por cabeza ajena!

- **Informar:** Aunque se trate de recreaciones, los dramatizados son también un buen medio para difundir información, como hemos dicho antes, a través de ejemplos: Se puede aprender sobre un procedimiento escuchando cómo este se pone en práctica en una situación cotidiana. Un personaje dramatizado que brinde información y datos, por ejemplo, una computadora hablantina o un animalito sabio pueden estar aportando elementos informativos en la programación.
- **Entretener:** A la gente le gusta escuchar historias, así como le gusta escuchar la música para pasar el tiempo, para acompañarse cuando está haciendo algo mecánico.

Pero, en general, más allá de todas estas posibilidades y quizá agrupándolas a todas, los dramatizados nos permiten proponer nuevas relaciones entre las personas, entre su pensar, su sentir y su hacer, con otras personas y con su entorno. En los dramatizados podemos mostrar que es posible tener relaciones de amor que no lastimen, que los hombres y las mujeres podemos aprender a no ser machistas, que el desarrollo puede ser sostenible, que la diversidad nos enriquece… en fin, que otro mundo es posible.

Cómo introducir los dramatizados en nuestra programación

Si nuestra radio no ha tenido recientemente elementos dramatizados, nos puede parecer difícil introducirlos en la programación. Pero hay muchas formas de hacerlo y podemos buscar la que se adapte a nuestros ritmos, necesidades e intereses.



En campañas

Podemos introducir elementos dramatizados para promover un tema específico en una campaña... Así, LIMPIÓN puede ser el personaje principal en una campaña contra el dengue.

En programas temáticos

Como lo vimos antes, pequeñas escenas dramatizadas o personajes caracterizados pueden incorporarse en programas educativos, informativos o de opinión para ilustrar, dar ejemplos o motivar la conversación.



Como elementos dentro de la programación general

Muchas radios tienen personajes permanentes que se hacen presentes en distintos momentos de la programación. También se pueden recrear "lugares" a los que animadores/as y locutores/as pueden acudir con frecuencia, por ejemplo, "los sótanos de la radio" o "el espejo mágico que todo lo ve".

Abriendo una franja horaria

Cuando el dramatizado constituye un programa en sí mismo, por ejemplo, una serie, cuentos o una radionovela, lo más conveniente es abrirle un espacio fijo en la programación, es decir, una franja. Para la definición del mejor momento para la programación, se debe tomar en cuenta el público meta y los conocimientos sobre nuestra audiencia.





LA MECHA QUE ENCIENDE LA LLAMA

Los ingredientes de los dramatizados



Para convertirnos en magos y brujas del dramatizado en la radio, es necesario disponer de los recursos necesarios y combinarlos de la manera adecuada. Aquí hablaremos de los ingredientes de los dramatizados. Con la combinación de ellos en la radio, podemos crear suspenso, ternura, acción, risa e incluso terror. La música es capaz de conectarnos con las diferentes emociones y sentimientos. La palabra, conectarnos con historias y culturas. La voz, con texturas y personalidades. Los sonidos nos permiten imaginar escenarios diversos... pero nada haríamos sin imaginación y creatividad.

La imaginación y la creatividad

Usted
que es una persona adulta
-y por lo tanto-
sensata, madura, razonable,
con una gran experiencia
y que sabe muchas cosas,
¿qué quiere ser cuando sea niño?

Jairo Aníbal Niño, Preguntarlo

Cualquiera puede contar historias, lo que se necesita es sacar el niño o niña que tenemos dentro, desatar la imaginación y las ganas de jugar.



De las breves historias que pusimos arriba, la de la cosecha, la de la chica embarazada, la de la minería... ¿cuál te gustaría contar? ¿Tienes alguna otra que te gustaría inventar? Imaginar es representar en nuestra mente situaciones que no han acontecido o que han acontecido pero no estuvimos ahí. Imaginar es darle contenido a un mundo diferente para poder hacerlo con nuestras manos. ¿Y qué mejor herramienta para construir ese otro mundo posible que tanto necesitamos, que empezar a soñarlo, a imaginarlo y a compartirlo?

Stephen Nachmanovitch, en su libro, *"Free Play, la improvisación en la vida y en el arte"*, nos da unas pistas para alimentar la creatividad:

- Libera a tu niño o niña interior: deja a un lado el deber ser, lo adecuado, lo conveniente, lo que se espera de nosotros para permitirte jugar, sin esperar nada, solo por el placer de compartir el momento, con el mismo desenfado con el que una tarde cualquiera once personas salen a perseguir una bola en una cancha llena de barro o bañada de sol.
- Podemos tener experiencia en un tema, pero en el momento que vamos a crear no deberíamos centrarnos mucho en qué queremos decir o para qué queremos crear, sino dejar que la visión del caso se desarrolle fluidamente.
- *Pasar de la competencia a la presencia*: renunciar a querer controlar el resultado para entrar en sincronicidad con la vida y así conectarnos con la fuente de la creatividad.
- Escuchar la voz de la intuición: es esa voz que nos sale de las entrañas y nos dice qué camino seguir.

- Probar los límites de los recursos con los que contamos: la palabra, la música, el silencio, los sonidos. Probar y probar, no censurar nada. Si empezamos desde el principio a censurar las palabras tontas y las voces locas y los ruidos raros, dejamos que el lado izquierdo del cerebro tome el control del ejercicio.

En sus propias palabras, el señor Nachmanovitch nos dice:

> "En los mitos de todo el mundo, los dioses creadores, echando mano a cualquier material simple que encuentran, agua, fuego, luz de luna, barro, improvisan la tierra y el mar, el mundo de los animales y las plantas, la sociedad humana, las artes, el cosmos y la historia. Estos procesos creativos son el paradigma de cómo funcionan nuestros propios procesos creativos cuando el trabajo fluye y el trabajo es juego y el proceso y el producto son una misma cosa."[2]

La imaginación y la creatividad son ingredientes necesarios cuando estamos pensando en teñir la vida de la radio con elementos dramatizados. Es desde el juego, desde la intuición, desde la disposición a perder el control y dar permiso a la locura que podemos crear historias o personajes con corazón. ¿Por qué? Porque así despertamos nuestro cerebro derecho y lo ponemos a trabajar. Cuando hacemos dramatizados activando solo el lado racional, pueden salir materiales políticamente correctos, pero predecibles, aburridos y discursivos, dirigidos a cambiar las conductas de nuestra gente, pero no a cuestionarla, animarla, divertirla o confrontarla.

Poner en juego la imaginación y la creatividad en la radio pasa por abrir los oídos a todos los sonidos, a las entonaciones de la voz, a la forma en que la música despierta alegría o tristeza. Requiere despertar otra forma de hacer radio, más intuitiva y menos controladora.

Entonces... para empezar, démonos permiso a jugar... Y mejor si es en grupo, y aún mejor si lo hacemos en un ambiente lúdico, fuera de la radio, con algo rico para comer y beber.

---

2 Nachmanovitch, Stephen, *Free Play. La improvisación en la vida y en el arte*, 2004.

La historia

Cuando hablamos de historias de radio, estamos hablando de historias de sonido que nos permiten conectarnos a través del oído con la imaginación del oyente. Las historias de radio deben combinar los ingredientes mágicos: voces, sonidos, música y silencio, de manera sugestiva, para permitir a nuestra audiencia colocarse allí donde se desarrollan las situaciones, despertar su imaginación.

Pero, ¿qué es una historia? **La historia** es algo que le sucede a alguien o a un grupo, pueblo o país y que modifica su situación original. La historia se desarrolla en un territorio o espacio y en un tiempo determinado. Desde ese lugar y tiempo puede moverse para delante y para atrás, o a los lados.

El conflicto es el motor de la historia. Se trata del enfrentamiento u oposición entre dos personajes, entre las personas y su entorno, entre fuerzas contrarias o visiones de mundo, entre el bien y el mal.

El conflicto desencadena la acción de las fuerzas en pugna. Como señala Luis Dávila: *"... los conflictos pueden ser provocados por asuntos materiales, sentimentales, morales o de poder"*.[3]

- Dos hombres se enamoran de la misma mujer, y ella está confundida con sus sentimientos… eso puede generar un conflicto emocional.
- Un pueblo elige a un alcalde indígena y los poderosos grupos empresariales no están dispuestos a dejarlo gobernar... aquí tenemos un conflicto de poder.
- Una herencia no fue explícitamente repartida y cada hermano planea un uso diferente del dinero... ese puede ser un conflicto de intereses dentro de una familia.

Cuando tenemos un buen conflicto, las acciones que desarrollan los protagonistas y antagonistas, movidos por sus deseos, fluyen de manera natural. Por eso decimos que el conflicto es el hilo que lleva adelante la historia.

Muchas veces hemos creído que es suficiente que haya un diálogo para decir que algo es un dramatizado:

MARTA. ¿Cómo está vecina?

ROSA. Bien, ¿y usted, doña Marta?

MARTA. Bien, gracias. ¿Va a llevar tortilla?

ROSA. Sí, por favor, deme dos pesos .

3 Dávila Loor, Luis; López, José Fernando; Pinilla, Helena, 5,4,3,2,1... Decisiones, sonidos en vivo y en directo, 1996.

Aún si los personajes dialogan, aquí no hay historia. Se vuelve un discurso encubierto de drama, no hay tensión. Para historias de radio tampoco nos sirven mucho los conflictos interiores que viven las personas si no se manifiestan en acciones. Estos pueden ser parte de historias más grandes, pero no dan material para hacer una historia de radio.

Así, si Esteban quiere conquistar a María, y sabe que Pedro también la pretende…

- Irá a comprarle algo que a ella le guste.
- Le llevará una serenata.
- La esperará a la salida del trabajo para declararle su amor.
- Irá a visitar a la madre de María que está enferma.

Es decir, desarrollará acciones para conquistar el corazón de María. Si a la vez que Esteban está conquistando a María, Pedro también está haciendo lo propio y María también toma decisiones… ahí tenemos un conflicto dramático.

Historias de historias… para todos los gustos…

Las historias pueden ser cortas o largas. Pueden nacer de la mano de un personaje, de un lugar o de un tema. Incluso podemos tomar cuentos, mitos, relatos ya escritos para adaptarlos a la radio. Así, dependiendo de cómo queremos que nazca la historia, será el punto de partida para construirla.

Empezar con un personaje…

"Este tipo era más flaco que un silbido. Siempre estaba allí, sentado en esa grada frente al muelle, y no se sabía si el color de su piel se debía al sol o a la falta de baño. Había trabajado en el muelle como cargador, hasta que cumplió 50 y lo echaron. Ahora vivía de la caridad de la gente. A Juan había que temerle, porque todo lo miraba. Todo, todo lo veía. ¡Como pasaba ahí sentado!"

¿Qué historias pueden sucederle a este personaje, qué historias nos puede contar?

O podemos empezar desde un lugar:

"Este pueblo estaba en medio de la nada, mirando al río pasar. Era un pueblo chiquito, de esos que no aparecen en los mapas. Había tenido un tiempo de gloria, cuando la bananera, pero ahora parecía un pueblo fantasma. Por eso, la sorpresa de la gente fue mayor el día que se escuchó a lo lejos el ruido de un helicóptero que se acercaba."



Para Jugar

A ver... si vamos a empezar con un pueblo, sería bueno hacer el mapa de ese lugar. ¿Qué va a pasar en este pueblo, a qué viene este helicóptero, quién viene en él? Inventemos historias o recreemos historias ya conocidas.



BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
el archivo llamado "inicios de historias"
para que puedas desarrollar ejercicios de imaginación.

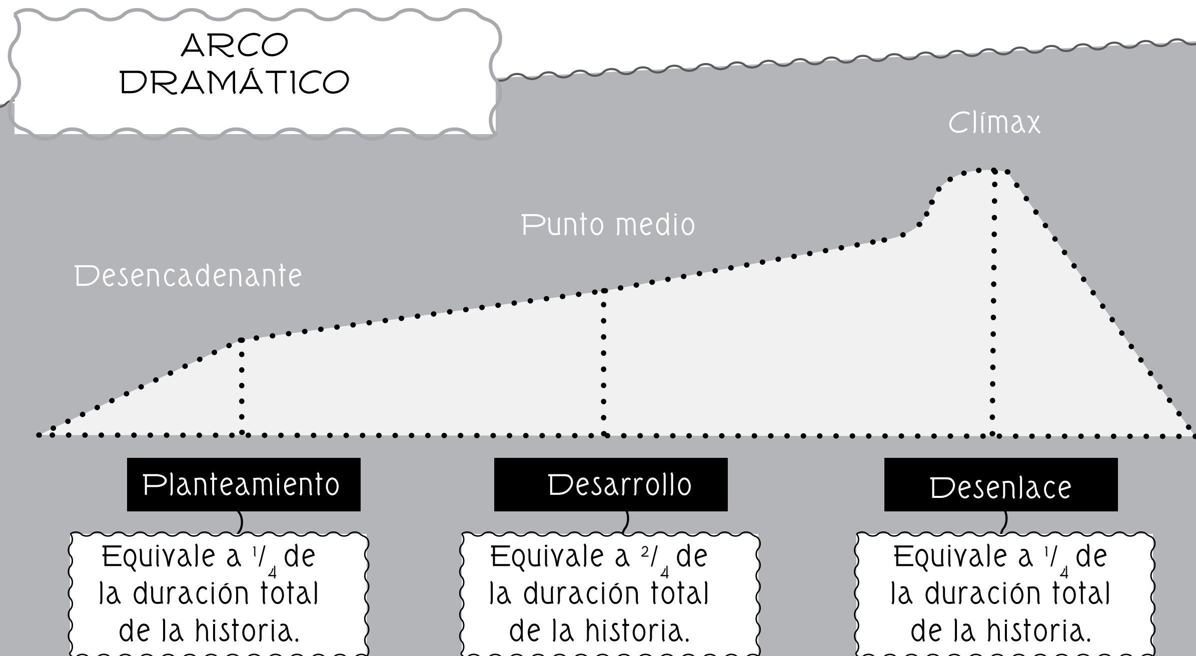
En esta fase es muy bueno hacer una lluvia de ideas, que todo el mundo diga lo que se le ocurra, aunque piense que son ideas sin sentido. Muchas veces, las ideas que al inicio parecen no tener sentido, son las más inteligentes luego. Luego de esta primera ronda de trabajo, conviene redactar la SINOPSIS de la historia. Un resumen en un párrafo que nos indique claramente de qué se trata la historia.

La estructura de las historias

Después de imaginar y crear una historia, hablemos un poco de la estructura dramática. Detrás de cualquier novela, obra de teatro o serie, hay una estructura dramática que la sostiene. Son algunos momentos o etapas que ayudan a darle sustento y ritmo. Es la estructura la que nos permite tener a nuestra audiencia pendiente del desarrollo de la historia.

La estructura dramática contiene al menos tres momentos:

- el planteamiento de la historia y el desencadenante del conflicto
- el desarrollo
- el desenlace



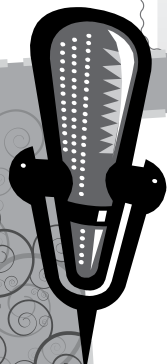
El planteamiento y el desencadenante

Empezamos presentando brevemente el lugar donde ocurre la historia, los personajes y el contexto dramático de la historia. El desencadenante es un acontecimiento que hace que las cosas no sean como antes. Es un disparador de la historia que nos ayuda a que los oyentes se queden con nosotros. Puede ser producto del destino o la casualidad: ese es el caso del helicóptero en la escena que mencionamos anteriormente.

Generalmente, en esta primera parte se nos va ¼ parte del tiempo de duración del dramatizado. Veámoslo en un ejemplo de guión, en el capítulo "La ruta de los ríos", de la serie *Pueblo de paso*.



BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
estas escenas, bajo el título "capítulo completo".
También puedes encontrar el guión escrito.



ESCENA 1.1

CONTROL DESIERTO NOCHE, ABREN CAJÓN PICKUP

COYOTE	A ver, ¡para arriba todos! Se van acostando ahí, uno por uno.
S.MIGRANTE	Señor, pero si ahí no cabemos, somos demasiados para ese espacio.
COYOTE	(SARCÁSTICO) ¿Cómo que no? Si se ponen uno sobre otro vas a ver que sí caben. (GRITANDO) Y rapidito, subiéndose todos.
HOMBRES	(CAJUELA RECHINA) (QUEJIDOS)

COYOTE

Usted, muévase un poco para allá, así. ¿Ve que sí entraron todos? Ahora, nomás para arroparlos les voy a echar esta lona encima; y cayados, no sea que nos pare la migra y se den cuenta de que van ustedes acá.

CONTROL

LES TIRA LA LONA, CIERRA LA PUERTA Y ENCIENDE EL AUTO, AVANZA

S.MIGRANTE

(PARA SÍ) Ayy, Diosito, siento que me ahogo... No me imaginé que fuera así, ¿para qué estoy haciendo esto? Animales parecemos aquí, ayyyyy.

CONTROL

SIRENA DE LA POLICÍA FRONTERIZA, CARRO SALE A GRAN VELOCIDAD, DETRÁS LA PATRULLA, FRENAZOS Y DERRAPAN EN PIEDRAS

MIGRANTES

Ayyy, Dios...

COYOTE

(3P) Me lleva la grandísima... agárrense fuerte, jodidos.

CONTROL

SALIDA TODOS LOS EFECTOS, SILENCIO, QUITAN LA LONA, QUEDA AMBIENTE DE DESIERTO, RÍO EN 3P

En esta primera escena nos ubicamos en el desierto, en un camión que lleva a muchas personas y conocemos al señor migrante, personaje principal de la historia. Es un hombre mayor, pero fuerte y trabajador, es muy religioso y solidario.

Veamos ahora el desencadenante de la acción.

Escena 1.2

COYOTE (AGITADO) Salgan de ahí ahora mismo, rápido.

HOMBRE ¿Qué pasó?

COYOTE Están jodidos, hasta aquí llego yo. No me la voy a jugar con los de la migra.

S.MIGRANTE (TODOS LOS DEMÁS PROTESTAN) Pero, patrón, cómo se le ocurre, si ni siquiera sabemos dónde estamos parados.

COYOTE Si siguen caminando hacia el norte van a encontrar una ciudad, ahí traten de encontrar al Misingo, él era el contacto ahí. Yo lo siento, papás, pero mi pellejo vale más que esto.

CONTROL CIERRA PUERTA DE CARRO Y SE ALEJA

S.MIGRANTE Ay, Jesusito, y ahora ¿qué hacemos?

HOMBRE Yo no sé usted, viejo, pero yo voy agarrando camino.

S.MIGRANTE Y pues, vamos todos, ¿no?...

HOMBRE ¿Está loco? No, no. Cada uno por su lado, no ve que así todos juntos es más fácil que nos pesquen. (LOS DEMÁS ASIENTEN) Aquí es pura la ley del más fuerte, ese es el que se salva.

S. MIGRANTE Pero si vamos todos por el mismo camino, mi'jito, para cruzar ese río necesitamos ayuda; además, este desierto es tan grande y está tan oscuro que quién nos va a ver...

HOMBRE Solo usted sabe, si aquí lo tienen todo vigilado, solo están esperando atrapar a alguien para quitarle todos los pesos y mandarlo de vuelta. Cada uno por su propio camino (ALEJÁNDOSE Y AULLIDO MUY LEJANO), y que los coyotes no hagan fiesta con ninguno de nosotros.

El desarrollo

Luego viene el desarrollo de la historia. Los personajes se conocen mejor a sí mismos, plantean estrategias para encarar el conflicto, se arman de aliados para lograr sus objetivos. Las fuerzas en pugna se enfrentan y llevan adelante sus planes. Aquí invertimos 2/4 partes del tiempo de duración del dramatizado. A la mitad de la historia le llamamos punto medio: la suerte está echada, no hay camino atrás. Siguiendo con el ejemplo anterior, en estas dos escenas tenemos indicios de cómo se desarrolla la historia:

ESCENA1.9

CONTROL	AMBIENTE HACIENDA. TRACTORES AL FONDO.
CAPATAZ	¿Y cómo dice que llegó usted hasta acá?
S.MIGRANTE	Caminando, patrón; y como le decía, yo quería ver si ustedes me pueden dar un trabajito por unos días, nomás, solo para sacar un poco de dinerito y seguir con mi camino. Es que quiero llegar hasta donde mi hijo, que me está esperando, pero...
CAPATAZ	(LO CORTA) Eso de tener empleados por solo unos días no me sirve, las cosas quedan a medio camino y después no hay quién se encargue. Además, usted sin papeles... El jefe no confía mucho en los ilegales.
S.MIGRANTE	Se lo ruego, patrón, por lo que más quiera. Yo le cumplo, siempre he trabajado en el campo. Yo no le dejo nada botado, se lo prometo.
CAPATAZ	Está bien, está bien. La paga es de cincuenta pesos al día y se liquida cada viernes. Vaya, enjuáguese y pase al rancho a ver si todavía queda algo del almuerzo, que se ve muerto de hambre.
S. MIGRANTE	Gracias, patroncito, va a ver que no le voy a fallar. Lo que haya que hacer, yo lo hago.
CAPATAZ	Oiga, y se lo advierto de una vez, cuidado con hacer una estupidez, que el jefe no aguanta nada, aquí él es la ley, ya lo sabe.

Escena 1.14

CONTROL	AMBIENTE HACIENDA, SONIDO DE HOMBRES PALEANDO
CAPATAZ	Esa zanja debe tener un metro más de fondo, sino de nada va a servir el drenaje.
SEÑORA	(EN 3P) Alvarito, por favor tráigame la sombrilla que este sol es imposible.
PEÓN	(SOBRE LA SEÑORA) Ahí va la esposa del patrón, a otra de sus fiestas de ricos, seguro.
S.MIGRANTE	¿Siempre se viste así, con tanta joya?
PEN	Se nota que le encantan las cosas caras a esa gente. Con cada piedrita de esas la gente de mi pueblo pasaría feliz casi un mes entero.
S.MIGRANTE	¿Tan costosas son? ¡Qué no haría yo con tanto dinero! No habría dejado a mi gente ni mi tierra.
CAPATAZ	Bueno, bueno. Dejen de soñar y a trabajar, carajo, que para eso se les paga.
S.MIGRANTE	¡Quién pudiera tener unas joyas así!

El clímax y el desenlace

En esta última fase crece la intensidad física, psicológica y moral del conflicto. El clímax es el momento en que el conflicto llega a su expresión más fuerte, cuando pensamos que nuestro protagonista no va a poder más. Luego, todo se resuelve en el desenlace: es ahí que comprendemos las lecciones profundas del protagonista. Viene la nueva vida, donde se vuelve a lograr una estabilidad. Para esto dedicamos ¼ parte del tiempo.

Escena 1. 15

CONTROL	CASA DE LA HACIENDA, NOCHE. SE ABRE LA PUERTA, PONEN LAS LLAVES SOBRE LA MESA
SEÑORA	Querido, otra vez dejaste estas ventanas abiertas.
SEÑOR	(SORPRENDIDO) Ah, qué extraño, te juro que antes de salir me fijé exactamente en esta sala y vi que todo estaba bien cerrado.
CONTROL	SE CAEN COSAS EN 3P
SEÑORA	(GRITANDO) ¡Dios mío! ¿Qué fue eso?
SEÑOR	(SUBIENDO LAS ESCALERAS) Te dije que la había dejado cerrada.
CONTROL	SUBE ESCALERAS, ABRE LA PUERTA DEL CUARTO, MUEVE CAJONES
SEÑOR	Esto está hecho un desorden. ¡Se metieron!
SEÑORA	(LLEGANDO ABRE CAJÓN) ¡Mis joyas, mis joyas!
SEÑOR	Me las van a pagar... ¿quiénes se creen? (BAJANDO LAS GRADAS) ¡JACINTO, JACINTO! (SALE) ¿Dónde está ese jodido capataz? Jacinto.
CAPATAZ	(CORRIENDO) ¿Qué pasa, patrón, a quién mataron?
SEÑOR	Sangre va a haber cuando encuentre al que se metió en mi casa, se llevaron el joyero de mi mujer. Anda por los perros, levanta a los peones.
CAPATAZ	Sí, señor. (CORRIENDO, LLAMANDO) ¡Rambo, Capitán! (HABLANDO A 2P) Oiga, y usted, ¿qué está haciendo ahí?
S. MIGRANTE	Salí a orinar, señor.
SEÑOR	(EN 3P) ¡Es él el ladrón!
CONTROL	AMBIENTE DESIERTO, PERROS, HOMBRES GRITANDO, SEÑOR MIGRANTE CORRE Y RESPIRA ASUSTADO

Escena 1.16

S. MIGRANTE	(MUY AGITADO) Señor, Diosito, ayúdame por favor, sálvame de esta gente.
CAPATAZ	(EN 2P) Por ahí... Ahí va, suelten a los perros...
CONTROL	ACELERA LA CARRERA DEL SEÑOR, LADRIDOS DE PERROS SE VAN ACERCANDO
S. MIGRANTE	No... AHHHHHH (CAE POR UN BARRANCO)

¿Qué pasará ahora con el señor migrante? Bueno, en las escenas que siguen se teje el desenlace y llegamos al final. Un buen final tiene sorpresa, una sorpresa que surge de la misma historia, pero inesperada para la audiencia. Veamos entonces cómo termina esta parte de la historia, que en la serie *Pueblo de paso*, continúa en el capítulo siguiente.

Escena 1.19

CONTROL	AMBIENTE Y VOZ DE ABUELA SE DESVANECEN. AMBIENTE CENTRO DE SALUD
ELENA	Aquí, Alberto, en esta camilla, póngalo aquí.
ALBERTO	(CON ESFUERZO) Ay, Elena, pero ayúdeme, no sabe cómo pesa este tipo.
S. MIGRANTE	(SE QUEJA)
ABUELA	Con cuidado que le duele, el pobre está hecho un trapo.
ELENA	Abuela, cierre la puerta, por favor.
ABUELA	Pero, qué importa la puerta si lo que hay que ver...
ELENA	Abuela, no ve que es un migrante sin documentos, y ya me están vigilando.

ALBERTO Oigan, se está despertando.

S. MIGRANTE (SE QUEJA) ¡Dónde estoy?

ELENA Tranquilo, está con amigos, nosotros le vamos a ayudar, tranquilo.

ABUELA Oiga, Elena, ¿por qué dice que la están vigilando? Ni que fuera usted una delincuente.

ELENA No sé si es que ando medio loca, pero con los cuentos esos de la nueva ordenanza siento como si tuviera mil ojos encima de mí. Y es que yo no voy a dejar de atender a nadie.

ABUELA Entonces, es en serio lo que decía Esther... van a perseguir a las almas caritativas.

ELENA Si es que nos dejamos. A mí me parece que esto es contra los derechos humanos, de los migrantes y de nosotros. ¿Acaso no tengo yo derecho a atender a quien quiera, a quien lo necesite...?

ALBERTO O a llevar a nuestra casa a quien nos de la gana...

ABUELA Derecho a ser tratados como personas, a que se les respete, ¿qué leyes son estas?

ELENA Pero vamos a luchar por ellos y por nosotros. Ahora venga, abuela, páseme esas gasas a ver si le limpiamos las heridas a este señor.

S. MIGRANTE (DELIRANDO) ¡Un ángel, me salvó un ángel!

ELENA Oiga, abuela, le están diciendo ángel.

ABUELA No, no es a mí. Fue el "hombre del camino" (SUSURRA) El fantasma...

ELENA Ya viene usted con sus supersticiones.

ABUELA Nada de eso, mamita, aquí en este pueblo hay una fuerza grande, yo la he sentido. Y protege a los desamparados, es más fuerte que cualquier ley, y así como ayudó a este señor, nos va ayudar a todos.

CONTROL MÚSICA DE SALIDA

Como viste en los ejemplos, estas partes se desarrollan en ESCENAS que presentan el diálogo entre personajes que realizan acciones y se desarrolla en un ambiente y en un momento particular. Dependiendo de la duración del dramatizado, así será la cantidad de escenas. Para un capítulo de 30 minutos, trabajamos un promedio de 24 escenas. Pero la estructura dramática es válida para cualquier historia completa, ya sea que se desarrolle en un capítulo de 6 ó 10 minutos, o en una novela de cuarenta capítulos.



Les animamos a crear una estructura. si en el ejercicio anterior construiste una historia, ¿cómo sería la presentación y cuál sería el desencadenante? ¿En qué consistiría el desarrollo, adónde llegaría el clímax y cuál sería el desenlace?



Los personajes

No hay historia sin personajes, aunque sean historias de sonido. Dependiendo del tamaño y la complejidad de la historia, será el tiempo que vamos a dedicar a esta tarea. Historias sencillas y cortas requieren personajes también sencillos: con unas 3 ó 5 características que definamos están bien. Historias más largas y complejas requieren que definamos mucho mejor los personajes.

Para hacer personajes se necesita poner la imaginación a funcionar, pues se trata de un invento, una construcción que se alimenta de personas que ya conocemos, pero trasciende ese conocimiento. Es bueno hacer el ejercicio de construir un personaje completo; pensemos en ese Juan que está sentado frente al muelle e inventémoslo de nuevo:

- En el plano físico: ¿Cuántos años tiene? ¿Es flaco o gordo? ¿Chiquito o alto? ¿Tiene los dedos largos? ¿Se carcajea o tiene una risita tímida? ¿Camina a paso firme o arrastra los pies?
- En el plano psicológico: ¿Es un hombre acabado, que siente que ya se le fue la vida, o es optimista, libre de ataduras? ¿Es desgarbado o más bien orgulloso? ¿Es muy cerebral o más bien intuitivo? ¿Es sentimental? ¿Cuál es su secreto mejor guardado? ¿A qué le teme? ¿Qué lo enoja? ¿Qué ha logrado resolver y qué aún no ha logrado?
- En el plano familiar o social: ¿Con quién vive? ¿Cómo hace para sostenerse económicamente? ¿Cuál es su historia personal? ¿Ha estudiado algo? ¿Es muy religioso? ¿Le gusta la cartomancia, las damas o el ajedrez?
- El contexto: ¿Vive en una época de bonanza en el puerto o más bien hay escasez? ¿Cómo es la cultura de ese puerto? ¿Cómo es su relación con los demás personajes?

A nuestros personajes tenemos que llegar a olerlos, a sentirlos como si fueran el vecino o la amiga. No se trata de hacer personajes buenos-buenos o malos-malos porque entonces sería aburrido. Es bueno que los personajes tengan matices, y que alguien que participa mucho en una organización también sea tacaño o medio charlatán, o que nunca logre comprometerse en el amor.

Para Jugar

Es bueno jugar en grupo. qué tal si hacemos dos juegos de tarjetas de colores.

- En las amarillas ponemos OFICIOS. verdulera, abogado, alcaldesa, trabajadora sexual, vendedor ambulante, campesino, cura.
- En las rojas ponemos ANIMALES. serpiente, colibrí, águila, gato, perro, ratón, conejo.

Repartimos a cada quien una amarilla y una roja, sin verlas, e inventamos un personaje a partir de ellas. ¿Cómo sería una verdulera que es como un águila? ¿Cómo sería un abogado que es como un colibrí?

Luego, hacemos parejas. Cada pareja debe desarrollar un conflicto entre sus personajes, que sea creíble. Lo presentamos al grupo. ¡Se van a divertir!



Efectos y ambientes

¡En los dramatizados no pueden faltar! Así como las películas y las obras de teatro se desarrollan en escenarios físicos, los dramatizados de radio se desenvuelven en escenarios sonoros. Los ambientes son como telones de fondo, que de manera sutil sostienen nuestra historia en la imaginación.

Cuando imaginamos una escena, debemos pensar en qué ambiente se desarrolla: ¿Es el amanecer o ya casi es hora de almuerzo? ¿Es en la tarde o en la noche? ¿En pleno campo? ¿Al lado del río? ¿En el muelle o en el centro de la ciudad? ¿En la escuela? ¿En un lugar cerrado o abierto? ¿Cómo suena ese lugar? ¿Cuáles son los sonidos que permanecen? ¿Cuáles sonidos son intermitentes?

Por ejemplo, en el muelle tendrán que sonar cada tanto las sirenas de los barcos. Dependiendo de qué tan cerca estemos de los barcos se escuchará a los trabajadores cargando y descargando o posiblemente algún tipo de maquinaria, ¿cierto?

Una forma de hacer los ambientes es ir a grabar a los lugares. Así tendremos en la radio una colección de ambientes sonoros propios: de escuela, de recreo, de salida de misa, de baile, de fiesta de pueblo. Cuando necesitamos montar un programa, ya tenemos nuestro material.

Los efectos de sonido tienen diversas funciones:

- Acompañan la acción: por ejemplo, en una construcción, alguien está martillando. Entonces, mientras conversa, martilla; se detiene cuando habla; vuelve a martillar.
- Refuerzan las emociones: hay un baile entre el diálogo y el martillo. Si se enoja, va a dar un martillazo más fuerte; si se pone nervioso, se le va a caer el martillo.
- Efectos electrónicos: ahora los aparatos nos ayudan a crear ecos, reverberancias, escenarios fantasmagóricos.

Para Jugar

Salgamos de la radio con una grabadora y un micrófono en mano. Vamos al mercado, a la escuela, a la cafetería o a la plaza. Cerremos los ojos y simplemente escuchemos. Grabemos y escuchemos lo que grabamos. Veamos cómo acercarnos al pregonero o al chico que se ríe cuando juega. Cuidado con el viento y con los barullos muy fuertes, que "ensucian" el sonido. Vamos a la radio y revisemos. ¿Qué tal nos fue? ¿Qué hay que mejorar? Editemos y guardemos los pedazos mejor logrados como "ambientes de...". Ojalá que esos ambientes ya editados tengan una duración de unos 2 a 4 minutos, y que tengan matices. Así, cuando vamos a desarrollar una escena, elegimos el fragmento que mejor le va para poner de fondo. Escuchemos los sonidos de colección o que llaman también pregrabados o producidos en estudio, ¿cuál es la diferencia entre unos y otros?

La música

La música tiene diversas posibilidades de uso en los dramatizados. Pero, tal vez, el uso más importante es el de reforzar los sentimientos y emociones de la situación presentada: los violines nos pueden llevar al romance; unos timbales nos anuncian que algo malo va a suceder, un arpegio de guitarra nos puede poner tristes...

Además, la música nos traslada de lugar, de tiempo y da movimiento al drama. Por ejemplo, usando una frase musical de un vals nos podemos ir a la corte del rey; y con una cimarrona y un par de bombetas llegamos a la fiesta del pueblo. Cada época tiene su propia música: esto nos facilita los viajes por la historia.

Otro uso que podemos dar a la música es acompañar a los personajes: por ejemplo, una frasecita musical sigilosa nos ayuda a dar entrada a esa señora que es como una serpiente y que donde llega

hace chisme. Es conveniente que una serie de varios capítulos tenga un tema musical, pues así, cuando suene la musiquita, la gente ya sabe que viene la serie.

Los planos

Por último, el uso de los planos nos ayuda a construir "una realidad" mediante el sonido:

- Un primer plano es cuando los personajes están a una cuarta del micrófono y hablan con voz normal. Es donde tenemos centrada la atención.
- Un segundo plano es a un metro o metro y medio del micrófono hablando con voz normal. En este caso queremos reproducir alguien que está en la misma habitación, pero alejado. Si es un ambiente abierto y queremos que alguien llame desde un segundo plano (digamos desde la puerta de una casa), entonces tiene que hablar en voz más alta.
- Un tercer plano son los sonidos que se escuchan a la distancia. Se pueden hacer proyectando la voz hacia las paredes o al techo, de espaldas al micrófono.



Les animamos a crear una estructura. Improvisemos diálogos sencillos y tontos con los cuales podamos jugar con los planos, en el estudio de grabación. Podemos registar el cuchicheo de vecinos o de una pareja, una madre que llama desde la distancia a su hijo, una reunión de organización con sus distintos planos (de primero a tercero; de tercero a primero; segundos planos). A ver qué más se nos ocurre. Grabemos este juego y escuchemos el resultado.







Y ENTONCES...
¿QUÉ SOMOS?

Formatos dramatizados

Los dramatizados pueden tomar muchas formas dependiendo de nuestras intenciones, intereses y recursos. Podemos hacer productos de unos pocos segundos o de horas de duración, podemos hacer construcciones simples o muy complejas… veamos muy brevemente las características de algunos formatos.

Dramatizados para cuñas o viñetas

La cuña, viñeta o "spot" es el formato radiofónico más corto. De acuerdo a las convenciones de pauta en las radios, las cuñas van de los 15 segundos hasta el minuto de duración, pero las más comunes son las de 30 segundos. Este formato es muy utilizado para hacer anuncios, recordatorios e invitaciones, y para transmitir un único mensaje de una manera concreta. Esta última idea es clave: una cuña es un mensaje. Casi todas las cuñas tienen una estructura que supone tres o cuatro momentos, dependiendo de su duración. En una cuña de 30 segundos, estos momentos son:

1. Un gancho o llamado de atención
2. El cuerpo del mensaje
3. El lema de la campaña o del anunciante
4. El nombre del patrocinador

¿Y cómo utilizamos un dramatizado en una cuña? Bueno, puede ser un excelente gancho. Con una escena dramatizada podemos ilustrar el tema y generar emoción, suspenso o risa.

Recordemos que dramatizar significa mucho más que presentar un diálogo, tiene que haber acción sonora, así que calculando la cantidad de texto de los puntos 2, 3 y 4, podemos saber cuánto nos queda para el dramatizado, y así tomar en cuenta el tiempo disponible para la actuación y los efectos de sonido.

También podríamos hacer toda la cuña dramatizada, pero recordemos que es muy poco el tiempo y que lo más importante es que el mensaje quede claro (fechas de una actividad, teléfonos a dónde comunicarse, etc.), de ahí la importancia de valorar hasta dónde utilizamos este recurso. Las cuñas dramatizadas también nos pueden ser de mucha utilidad al preparar campañas de expectativa previas a una actividad especial de la radio o de la comunidad.





BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
el archivo "cuña", tomado de la campaña Isla del Coco.

Escenitas en microprogramas

Cuando hablamos de "un micro" nos referimos a un producto que dura más de un minuto pero menos de 6; de más tiempo, se convierten en programas pequeños. Este formato nos permite desarrollar un tema con mayor profundidad que una cuña e incluir otros datos o aspectos de interés. De igual manera, como el tiempo sigue siendo poco, lo mejor es trabajar también un tema por micro.

Con los micros podemos hacer series, como aquellas que muchas radios llaman "cápsulas" o "radio clip", y en ellos podemos combinar varios géneros, dependiendo de la duración. Por ejemplo, en un material de cinco minutos podemos tener un par de escenas dramatizadas, un testimonio, una entrevista y una locución que teja, como hilo conductor, todo el programita.

También podemos hacer micros completamente dramatizados y una serie de estos puede darle continuidad a un tema apareciendo varias veces en la programación de la emisora. Los micros dramatizados pueden ser un disparador de charlas más extensas como parte de programas temáticos o de radio-revistas.

BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
el archivo "radio clip" con un ejemplo tomado del sitio www.radialistas.net donde también puedes descargar los guiones y escuchar muchos otros ejemplos.



Personajes en la radio

Ya hemos mencionado que una manera bastante sencilla de introducir el dramatizado a la radio es mediante la creación de personajes que intervengan en la programación o en programas específicos. Para ello es necesario tener un personaje bien construido y contar con un buen intérprete que dé vida al personaje.

Pero, además de las intervenciones casi espontáneas o improvisadas de nuestro personaje, también podemos construir escenitas o podemos desarrollar lo que se conoce como "series de personajes", en las que dos personajes conocidos nos cuentan las cosas que les pasan o les pasaron, siguiendo un orden establecido o un hilo conductor que permita intercalar estas escenas en la programación.

Con series de personajes podemos ir contando historias más largas o desarrollando temas más amplios. Los personajes también son un excelente recurso para introducir el humor en la radio y para hacer ironía.



BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
un ejemplo de "personaje" tomado del programa costarricense "La Patada".

Adaptación de cuentos o testimonios

Ya sea que tengas los testimonios o cuentos por escrito o que los hayas grabado de la boca de sus narradores, lo que te proponemos aquí es "adaptarlos", es decir, pasarlos de su formato original a un formato de radio drama, donde los personajes cobran vida, los ambientes descritos se vuelven sonoros y las acciones narradas se desarrollan delante de nuestros oídos y nuestra imaginación.

Con las adaptaciones nos volcamos a productos que ya fueron creados y no precisamente para radio. ¿A quién no le gusta que le cuenten cuentos, que le narren historias? ¿Quién se resiste al encanto de un o una cuenta cuentos? ¿Y quién no conoce un buen cuento que merece la pena ser contado y recontado?

Dependiendo de su duración, estos pueden incorporarse como parte de programas especiales o revistas, o pueden tener un espacio propio en la programación, como "La hora de los cuentos". Lo mismo puedes hacer con los testimonios.



BUSCA EN EL DISCO DE AUDIOS
un ejemplo de "cuento".

Si te interesa hacer adaptaciones, te recomendamos revisar el capítulo sobre los ingredientes del dramatizado, pues aunque ya cuentes con la historia, tienes que preparar el resto de la receta.

Para Jugar

Cuentos en serie o en serio

¿Qué te parece recopilar varios cuentos y hacer algunas series? Por ejemplo, "cuentos de terror de todos los tiempos" o "cuentos de amor y desamor". También puedes hacer series por autor, por ejemplo, "cuentos de escritoras bolivianas contemporáneas".



Series dramatizadas

Subiendo los escalones de la complejidad, que no es lo mismo que la complicación, nos encontramos con las series dramatizadas. Para definirlas nos hemos inspirado en las series de televisión, y decimos que se trata de historias de ficción narradas en capítulos no necesariamente consecutivos. ¿Cómo? Pues que las historias que se cuentan inician y terminan en el mismo capítulo y no tenemos que escuchar toda la serie para entender la historia completa... A ver, ¿cómo nos explicamos mejor? Pues que las historias no quedan en "***continuará***".

En las series hay personajes y lugares constantes, por ejemplo, la pareja de policía y detective que siempre tienen un caso nuevo que resolver, o el bufete de abogados con un juicio dificilísimo entre manos. También está el grupo de amigos que vive y comparte aventuras o la familia de inmigrantes en una nueva ciudad.

La clave para construir buenas series está en tener buenos personajes y el espacio donde los personajes interactúan: la sala de emergencias del hospital, la pensión que alquila habitaciones, el pueblo de paso… Y como sucede en las series de televisión, además de la historia principal de cada capítulo, es bueno tender algunos hilos narrativos que nos hagan engancharnos con los personajes, querer saber qué pasará entre ellos: ¿será que la doctora está enamorada de su colega?, ¿se atreverá a decírselo?... y desarrollar alguna historia que atraviese toda la serie.

El tener un número limitado de personajes y de espacios donde estos se encuentran nos ayuda, además, a construir mejores ambientes, facilita el trabajo de actuación y dirección... ¡y reduce los costos!

Podemos planear una serie definiendo de antemano el número de capítulos que vamos a producir: cinco, diez, quince, veinte…y luego, si las condiciones lo permiten, podemos hacer segunda y hasta tercera parte o temporadas, como lo llaman en TV.

La duración de los capítulos siempre debe ser la misma y adaptarse a las pautas de las radios, que por lo general, son de media hora. También podemos hacer series de 8 o 10 minutos, que se integren como parte de otros programas. Como las series no requieren de una audición consecutiva, pueden pautarse una o dos veces por semana y con repetición por aquello de "los fans".

Radionovelas

Este es el formato estrella del género dramatizado y aquí, perdonen la modestia, pero fue la radio la que se lo prestó a la televisión. La radionovela es una historia de ficción larga, narrada en capítulos consecutivos, a través de los cuales vamos asistiendo a la vida de unos personajes en un momento particular.

Una radionovela nos cuenta una historia completa y tiene protagonistas bien definidos. Además de esa historia principal, se pueden desarrollar algunas historias paralelas, que también se van sucediendo a lo largo de varios capítulos y que ayudan a mantener siempre la tensión.

Cada capítulo de una radionovela evidentemente termina en *"continuará"* y de lo bien hecho que esté hecho este gancho, dependerá que nuestros oyentes nos busquen o nos dejen de escuchar. De ahí que se debe prestar mucha atención a la construcción dramática de la historia de la radionovela y a la estructura de cada capítulo.

Las radionovelas pueden tener tantos capítulos como larga sea la historia. Las producciones de Voces Nuestras han tenido 25 capítulos (para un mes de pauta *diaria de lunes a viernes), pero La Heredera* resultó de 60 capítulos, toda una odisea, dicho sea de paso… ¡maravillosa! (¡Es que somos modestas!).

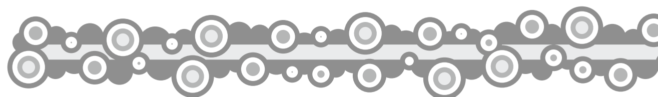
Insistimos en que la duración dependerá de la historia, pues no se trata de hacer y hacer capítulos alargando una historia innecesariamente, pues si perdemos la tensión dramática, perdemos a la audiencia. Las radionovelas crean un público fiel, pero también deben aportar elementos para quienes se van sumando, para ello es indispensable que inicien con un resumen del capítulo anterior, y si la radio se lo permite, que los capítulos se re transmitan en un horario especial.

Haciendo campañas con series y radionovelas

Como las series y radionovelas nos permiten tratar temas en profundidad por espacios largos de tiempo, son un material excelente para llegar a grandes audiencias con propuestas para la reflexión y la acción social. A la pauta de una serie o radionovela pueden seguir otra serie de acciones como programas especiales sobre el tema de fondo, reportajes, noticias y hasta eventos sociales como foros, charlas y festivales.

De esta manera, una serie o radionovela puede ser:

- Una forma novedosa y llamativa de colocar un tema en la agenda de las radios comunitarias y hasta comerciales.
- Un espacio para que organizaciones que trabajan en el tema de la producción expongan su trabajo y sus acciones estableciendo nuevas relaciones con las radios.
- Un pretexto para que radios (y otros medios) y organizaciones, se encuentren y articulen sus esfuerzos.





PASITO A PASO

Formatos retomando los pasos para hacer un dramatizado

¡Con paso a la vez se sube hasta el Everest!

Los pasos para hacer dramatizados van a depender de nuestros objetivos y condiciones, si vamos a hacerlos en vivo o vamos a hacerlos pregrabados, pero ***la clave*** siempre está en ponernos en plan de juego. Estos pasos no son una camisa de fuerza, porque... ¿para qué investigar si conozco bien el tema? ¿Para qué voy a describir en cinco páginas un personaje, si me lo sé de memoria? Sin embargo, sí nos sirven para hacer un repaso y saber que tenemos los insumos necesarios para crear.

Así que el primer paso es ponernos en la sintonía adecuada para crear. Les invitamos de nuevo a jugar, a reír. Les prometemos que si nos pegamos unas buenas carcajadas, lo que salga de aquí será más interesante que si nos ponemos serios para empezar.





Nos reunimos en grupo y nos repartimos personajes. el Engreído, la Superculta, el Hipermacho, la Lamesuelas, el Voladazo. Cada quien elige o propone un personaje y lo dramatiza en una situación chistosa.

Podemos tomar una frase cualquiera, tal como ¿VISTE QUE SE FUE MOLESTA? Y en círculo, cada quien debe decirla en un tono diferente, ya sea triste, chismoso, alegre, enojado, con miedo, etc. También podemos hacer un ejercicio de respiración y relajación profunda, que no nos provoca risa, pero sí nos sintoniza.

Paso 1: Motivar la imaginación

Muchas veces, las motivaciones para hacer un radiodrama vienen de un tema que queremos tratar. La gente se está yendo de nuestro país, o está llegando mucha gente de fuera; el agua está mala; los vecinos no quieren participar; hay una epidemia de salud. Sigamos el ejemplo de la MIGRACIÓN. Entonces, un punto de partida es que cada quien cuente una historia propia que tenga que ver con migración. No tiene que ser trágica.

- Cuando yo me vine de Bolivia, tenía 7 años... me acuerdo de que...
- Mi mejor amigo se fue cuando apenas teníamos 20...
- En mi barrio viven unos españoles que...

Generalmente, con muchos de los temas habidos y por haber, cada quien tiene una historia personal que contar: con los embarazos adolescentes, con la pérdida de las cosechas, con un amor complicado, con la enfermedad, con las inundaciones o los terremotos. Entonces, una ronda de

historias personales nos ayuda a sacar nuestros fantasmas y mitos sobre el tema y, además, da carnita para la historia que queremos construir. Es bueno ir reflexionando acerca de nuestros estereotipos sobre el tema, pues este ejercicio nos ayuda a definir mejor luego: ¿qué queremos decir?, ¿para qué? y ¿cómo aporta eso a que la gente dialogue y construya una sociedad mejor?



Para Jugar

Creemos uno o varios personajes, puede ser un viejito sabio del pueblo o un duende, la vecina, la partera o el perro callejero. Le ponemos un nombre, y entre todos lo entrevistamos, le preguntamos de dónde viene, cómo fue su vida, qué piensa de aquello y de lo de más acá. Luego será fácil describirlo y planear el rol que tendrá en la vida de la radio.

- Elijamos una canción, nos repartimos los personajes y dramatizamos en torno a la historia de la canción.
- Hagamos un listado de conflictos que queremos tratar y juguemos con diálogos posibles entre personajes diversos (el alcalde y el vecino; la mujer embarazada y el doctor; el cura y su enamorada; el cazador y la ecologista). Pensemos soluciones novedosas, hagamos un nuevo mundo posible.

Paso 2: Planificar

¿Y después de jugar ya nos pusimos serios? Bueno, un poquito nomás, solo para saber el camino a elegir. Igual hay que planear un viaje de aventura, ¿cierto?

La primera pregunta es **¿PARA QUÉ?** ¿Qué queremos lograr con lo que estamos haciendo? ¿Dialogar con la población joven? ¿Llamar la atención sobre algún asunto en particular? ¿Mejorar el alcance del noticiero? ¿Motivar a la acción?

La segunda pregunta es **¿QUÉ** queremos hacer para lograrlo? ¿Animar la radiorevista de la mañana con algunas escenitas? ¿Hacer una campaña temática? ¿Darle un poco de picardía a la emisora? ¿Mejorar una franja de la programación? Todavía en términos muy generales: antes de cerrar y tomar decisiones es mejor abrir la mente y escuchar las ideas locas. Entonces, vale ponernos de acuerdo en el qué y para qué. Reflexionar juntos y juntas en torno a esto nos aclara y nos enrumba...

¿CON QUÉ? Luego se trata de revisar con qué recursos contamos. ¿Tenemos estudio de grabación? ¿Susana canta muy lindo? ¿Kevin estuvo en un grupo de teatro? ¿En el pueblo hay un grupo de música que sí tiene estudio? Si hacemos este inventario, podemos darnos cuenta de que contamos con más de lo que nos imaginamos.

Cuando hacemos el inventario es bueno preguntarse también cómo estamos de tiempo. De nada vale programar la elaboración de un novelón enorme, si todo el mundo está ocupadísimo. Mejor empezar por algo chiquito, divertido y manejable.

Y con estas respuestas podemos definir si se trata de un radiodrama único o si son varios capítulos, de la duración de cada uno y de la cantidad de personajes por capítulo. Si se trata de una serie de personajes, si salen todos los días en la radiorevista o en un programa una vez por semana.

Paso 3: Definir el enfoque

Del primer ejercicio de juego han salido varias ideas acerca de cómo abordar los temas que queremos tratar. Hacer dramatizados es como hacer una pintura: hay que decidir qué aspectos de la realidad se van a evidenciar y cuáles se van a dejar en la sombra; hay que decidir desde qué perspectiva se van a trabajar los temas. ¿Qué queremos decir? ¿Qué queremos lograr? Y allí es donde entra de nuevo el proyecto político comunicativo de nuestra radio, su misión, su visión, sus valores y los sentidos que queremos ayudar a construir.

Cuando en Voces Nuestras hicimos la radionovela *La Otra Cara del Amor*, tratamos de abordar la violencia doméstica y decidimos:

- Que no queríamos reforzar la visión de mujeres buenas-víctimas y hombres malos-victimarios; sino presentar la situación como producto de un sistema que asigna roles a mujeres y hombres.
- Que la violencia doméstica se reproduce en un ciclo que pasa por diferentes fases y nos interesaba retratar esa dinámica.
- Que la violencia es producto de la cultura, y como tal, puede cambiar.
- Que es un asunto público, que nos compete a todas las personas, que no hay que callar, sino buscar ayuda.
- Queríamos que aparecieran también hombres en proceso de crecimiento, que construyen sus relaciones a partir de la cooperación, el entendimiento y el respeto mutuo, y no a partir del control y la agresión.

Para definir el enfoque es conveniente hacer una pequeña investigación: leer sobre el tema y conocer otras historias de protagonistas de la situación; invitar a una obrera de una fábrica, a un pescador y conversar con ellos, que nos cuenten su historia. ¡O visitarlos! También es bueno traer gente que esté trabajando con el tema directamente. No tenemos que ser especialistas en el tema, pero sí necesitamos buscar a quienes lo son. Además, esos son aliados muy importantes a la hora de desarrollar una campaña.

La construcción cuidadosa del enfoque nos permitirá reflexionar colectivamente, dilucidar nuestras diferencias, lo que influirá en el producto final y los diálogos de manera muy importante. Hay que poner mucha atención a este paso, pues si no, fácilmente caemos en el racismo, el sexismo, el machismo y el clasismo. También en la forma de hablar muchas veces expresamos una relación depredatoria de la naturaleza. Por ejemplo, cuando decimos: "***Más vale pájaro en mano que ciento volando***" o "***Matar dos pájaros de un tiro***", es decir, las historias, los personajes y sus diálogos, la forma en que se resuelven los conflictos, pueden estar marcadas por los estereotipos y terminamos reproduciendo el sistema en el que hemos sido formados y que queremos cambiar.

Paso 4: Poniendo la historia sobre el papel

A estas alturas ya tenemos la SINOPSIS o resumen de la historia y también una idea clara de la duración de nuestro producto final. Hemos elaborado los personajes, conocemos las relaciones entre ellos y sabemos con precisión los ambientes donde se desarrolla la historia. Entonces, podemos aterrizar la planeación de nuestra serie, escena a escena.

Antes de redactar los guiones, revisamos dónde se desarrolla cada escena, qué personajes participan, y la hora del día. También decidimos qué sucede en esta escena. Evitemos resolverlo todo mediante el diálogo. Pablo le cuenta a Juana que la tormenta destruyó la milpa. Se nos cuelan los discursos disfrazados. Es mejor que Pablo y Juana estén sacando maíz en la milpa cuando arrecia la tormenta y un árbol cae cerca, y tienen que salir huyendo. El hilo lo lleva la acción.

Cada escena puede tener una duración de un minuto o minuto y medio como promedio, lo que en formato de guión nos da una página o página y media. Incluso podemos hacer un ping pong de escenas más chiquitas y a veces una escena larga, de unos 2 ó 3 minutos. Esta duración diferenciada de las escenas le da ritmo a los radiodramas. En cada escena, de 2 a 4 personajes en promedio, aunque por supuesto puede haber monólogos y escenas públicas con más personajes (rebeliones, fiestas, etc).

Hay que cuidar de manera especial la estructura dramática. El arranque debe atrapar la atención del oyente y el desarrollo brinda la información necesaria. El clímax debe tener fuerza y emotividad, y el final debe ser atractivo ya sea por lo imprevisto o por la ternura o el coraje, para que el radiodrama cierre redondito. Lo mismo cuando es por capítulos.

Es importante romper la linealidad en la construcción de la historia.

Poner en el guión lo que hace avanzar el conflicto: En el momento en que Esteban le lleva rosas rojas a María, le dice: ***"Eres mi princesa";*** en ese momento, María recuerda que su abuelo le decía "mi princesa"... pero abusaba de ella. Nos vamos al recuerdo de María y regresamos a su reacción a las palabras de Esteban. Recordemos que el conflicto es el que lleva adelante la historia. Cada escena le debe aportar a su evolución, a ir tensando esa cuerda, para aportar al suspenso de la historia.

Cuando estamos haciendo este "esqueleto" de nuestra historia, podemos poner:

- *Flash back*, que son los viajes al pasado que nos permiten entender los antecedentes de la historia.
- Idas al futuro, mediante el sueño, la fantasía.
- El diálogo interior de una persona.
- Un "picadillo" de escenitas cortas cuando la historia avanza rápido.

Para armar historias más intensas

Cuando hacemos una serie, a la hora de armar toda esta estructura que permite luego crear el guión, podemos:

- Crear pequeñas historias paralelas, que enriquecen la historia principal. Por ejemplo, en una historia política, tenemos como historia paralela una historia de amor.
- En la escaleta o ese paso a paso de cada capítulo, podemos ir intercalando escenitas de la historia principal, con escenas de las historias paralelas.
- Eso sí, cuidando de no hacer mucho revoltijo con muchas historias paralelas, porque, de lo contrario, lo que se genera es una confusión.

La narración

Decidimos qué tipo de narración llevar. Si es una escenita chiquita no requiere narración; pero a pesar de que muchos libretistas lo rechazan, si es un radiodrama muy grande, puede ser que el narrador o la narradora contribuya a darle sentido. Como dice don Mario Kaplún, es bueno un narrador/a:

- Si no suplanta la acción.
- Si no habla de las emociones de los personajes, sino que ellos/ellas se presentan con su actuación.
- Si no anda dando consejos y moralizando todo.

Y entonces, ¿para qué sirve el narrador o narradora? Sirve para describir el entorno y las características físicas de los personajes, de manera poética. Sirve también para adelantar la historia y ayudar a la audiencia a ubicarse, y para dar información relevante que complementa la historia.

Los guiones

Ya tenemos el argumento general, los personajes, el conflicto, la descripción de las escenas capítulo a capítulo, es hora de fabricar los guiones. Ya vimos antes, cuando hablamos de la estructura dramática, algunos ejemplos de guión; puedes estudiarlos para ver el formato, cómo se nombran los personajes, cómo se señalan las emociones, cómo se escriben las indicaciones de control... Pero ese es solo uno de los muchos estilos que existen de guiones para radio, y no importa cuál se siga, siempre hay algunos criterios que conviene respetar:

- Uniformar el tipo de letra, el tamaño y el tamaño de las columnas.
- Las indicaciones al técnico o sonidista deben ir siempre en negrita y subrayadas.
- Numerar las escenas para facilitar luego el proceso de grabación.
- Numerar las páginas.

Para Jugar

Volvamos al juego. Nunca dejemos de jugar. Podemos escribir escenitas en fichas y repartirlas, repartir los personajes, y sobre lo que dicen las fichas, improvisar de nuevo. Luego de la improvisación evaluamos: "No, Roque no hubiera dicho las cosas así" o "No pensaría eso" o "Él es muy sentimental y no se enojaría, más bien se pondría triste". Un poco de juego de vez en cuando ayuda a volvernos a colocar al lado derecho del cerebro.

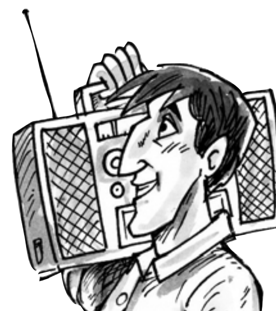
Tips para escribir los diálogos:

- Ponernos en los zapatos de los personajes, imaginar la escena, que sean ellos/ellas quienes hablen. ¿Cómo están en ese momento, con qué angustias andan? ¿Andan felices o tristes?
- Hablar, verbalizar los diálogos. NO pensarlos y escribirlos, sino hablarlos y escribirlos. Es algo así como que los personajes nos dictan su diálogo. Nosotros somos solo un medio.
- Cada personaje habla como es, tanto en el lenguaje como en la psicología y en las características sociales. Si es un circunspecto abogado solo usará palabras rebuscadas, de diccionario. Si es una empleada doméstica, hablará desde la cocina, desde su experiencia vivida, desde su modo de pensar. Si es cobarde, frente al conflicto se resbalará o tratará de conciliar sin llegar a nada. Si es altruista, nunca estará pensando en las consecuencias para su propia persona.
- Frases cortas, diálogos de ping pong, donde no hay linealidad. El mejor consejo para escribir diálogos es poner atención a los diálogos de la vida real.



EN EL CD ENCONTRARÁS UN EJEMPLO COMPLETO DE ESCALETA Y DE GUIÓN.

Paso 5. La preproducción



Si vamos en vivo…

Podemos decidirnos por el caso del personaje que entra directamente al aire. La clave está en la buena elaboración del personaje y en que logre llevarnos a la risa o a la emoción. Que cuando la gente lo escuche piense: "*¡Ay, ahí está otra vez el señor Roque con sus ocurrencias! ¿Qué irá a decir esta vez?*".

¿Cómo entra? ¿Cómo sale? ¿Cuándo entra? ¿Cuándo sale? ¿Cómo es la relación con los demás compañeros y compañeras de la radio? Puede ser que haya quienes lo quieran y quienes no. Es bueno también acordar previamente la visión social y política. No tiene por qué ser políticamente correcto, pero hay que tener cuidado con los estereotipos, y evaluar el trabajo para que se vaya ajustando a la visión global de la radio.

Podemos también elegir una musiquita que lo identifique o, más bien, hacerlo muy casual. Sus intervenciones no tienen por qué durar más de 2 ó 3 minutos, pero pueden ser muy entretenidas. "Ya me cansé de las noticias... ¿Por qué no me ponen un bolero?". En mucho, el trabajo será de improvisación, y con el tiempo se irá construyendo todo un personaje. También podemos pensar en dos o tres personajes que interactúen en vivo, armando pequeñas escenitas en medio de la programación. Aquí, con todo, es necesario que haya algunos ensayos y planificación, de lo contrario puede ser un desastre.

Si nuestra producción es pregrabada

Las tareas de preproducción pueden ser paralelas a la escritura de guiones; entonces, empezamos por definir el equipo de producción. Es bueno designar a las personas que van a realizar la dirección (el capitán o capitana del barco en el momento de la grabación y el montaje), y la producción (conseguir todos los recursos que se necesitan para la producción: actores y actrices, música, ambientes y efectos). Luego necesitamos seleccionar actores y actrices: la misma gente de la radio, de la vecindad o algún grupo de teatro. Todos pueden participar en las pruebas para elegir la gente que va a actuar. Muchas veces una vecina revela su arte oculto haciendo un excelente personaje.

Para seleccionar a los actores y actrices, las personas deben leer varios pequeños fragmentos de guiones, donde estén tristes, alegres o enojados.

Preproducción de ambientes

Hacemos una lista de los diferentes ambientes que ocuparemos y nos vamos a grabar. También podemos revisar en la radio los materiales que tenemos a disposición. Incluso podemos hacernos un cajón de sonido, como había antes en las emisoras: con cintas de casetes, un pedazo de lata, unos tarros, platos, cubiertos, un tambor, para experimentar con sonidos de estudio. Hay también sitios en Internet en los cuales podemos conseguir efectos de sonido sin ningún costo.

Consecución y selección de músicas

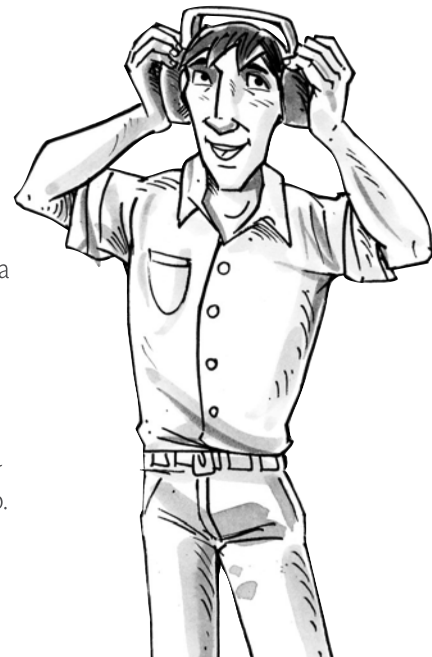
Dependiendo de la definición que hayamos hecho en torno al uso de la música, así será el trabajo de preproducción. Podemos revisar la música que tenemos en la emisora. La música de películas puede ser muy útil. También le podemos pedir apoyo a amistades que tocan bien la guitarra, que produzcan unos arpegios y unas melodías para la producción. Podemos solicitar permiso para utilizar la música de artistas locales en nuestro radiodrama; esa es, además, una buena manera de apoyar al talento local.

Paso 6. La producción

La dirección y el proceso de grabación

Antes de grabar, conviene hacer una lectura de los guiones. Aquí entra la persona que hará la dirección en escena. Loli García nos compartió estos consejitos para la dirección: La persona que va a hacer la dirección conoce muy bien el guión. Esta persona va guiando la lectura, señalando dónde enfatizar la alegría, el asombro o la tristeza.

- La directora o director cuida la interpretación de las escenas, explica los antecedentes y ubica a actores y actrices en el contexto.



- Es mejor una actuación natural que una sobreactuada. Uno puede acordarse de una situación triste para sentir y expresar tristeza, sin necesidad de sobreactuar.
- La dirección trabaja en equipo con el/la sonidista. Cuidan que no se escuchen popeos, ni golpes en el micrófono o que no se escuche el pasar de las hojas del guión. Cuida los volúmenes y niveles de audio, que no estén muy bajos ni muy altos.
- Hay que cuidar mucho los planos, los movimientos, los acercamientos y alejamiento de los actores y actrices con respecto al micrófono.

Algunos efectos se pueden hacer en el estudio, cuando se está grabando. Por ejemplo, si están comiendo, es más natural tener algunas cosas allí mismo. Otros será mejor agregarlos después. El orden de grabación debe definirse previamente, según convenga al proceso de producción. Puede ser que se vayan grabando las escenas en orden, si son los mismos personajes, o que se grabe según se combinan los actores y actrices. Esto es una decisión del productor o productora.

Cuidar mucho también dónde se van a guardar las escenas y cómo se van a numerar, ordenar o a clasificar, para que se facilite el trabajo de posproducción. Si es posible, conviene grabar un respaldo de estas escenas, no vaya a ser que se nos pierda el material.

Paso 7. La posproducción

Cuando ya tenemos el material de un radiodrama completo, es el momento de entrar en la posproducción. Se trata de ir tejiendo las voces con la música, los efectos y ambientes. Algunos consejitos para la posproducción:

- Es conveniente que todas las escenas tengan un ambiente de fondo, que las sostenga y les dé veracidad. Sin embargo, hay que cuidar que el volumen del ambiente y los efectos no compita con el volumen de las voces.
- La música puede entrar y salir en forma sutil para dar un colchón emocional a las escenas, o puede tener mayor presencia para subrayar una situación de tensión o hacer una transición de tiempo o lugar.
- Las transiciones entre las escenas: hay que cuidar que las escenas no queden muy pegaditas, porque así generamos confusión en nuestra audiencia. Es prudente un espacio de 5 ó 6 segundos de transición con efectos, ambientes y/o música, al menos, entre escena y escena.

- Los efectos por sí mismos pueden tener protagonismo en algunos momentos. ¡Cuidado! No abusar de los pasos y las puertas que se abren y cierran. Aunque tanto pasos como puertas pueden tener valor emocional. Alguien puede salir dando un portazo o estar tan nervioso que no encuentra la llave para abrir una puerta. Una persona que reflexiona puede caminar de un lado a otro de la habitación, detenerse, volver a empezar.
- Cuidar los efectos de cada personaje: si alguien tiene un celular, siempre debe sonar la misma musiquita. Si una mujer usa tacones, tenemos una grabación de la forma en que camina o se detiene. Si para entrar a una casa hay un portón de metal, tener el efectito siempre listo para usarlo en la misma casa. Todo esto nos ayuda a construir una realidad redondita, coherente.
- Aún en este momento podemos editar escenas o diálogos, e incluso eliminar escenas o narradores que en el conjunto van pareciendo innecesarias. También podemos ajustar el acomodo de las escenas para dar mayor ritmo al radiodrama. Por esta razón, este trabajo une los esfuerzos de quien hace controles y de quien hace dirección.

Paso 8. La salida al aire: campaña de expectativa y mantenimiento

A veces hacemos un gran esfuerzo para producir, y luego, la pauta de nuestro nuevo material pasa inadvertida. Cuando hacemos una producción o vamos a lanzar una producción pregrabada es bueno tomarse el tiempo para diseñar una campaña que genere expectativa previa y mantenga la atención en el transcurso de la programación.

La campaña de expectativa puede tener desde ingeniosas cuñitas o spot, hasta entrevistas con los actores y actrices y pauta del tema musical.

BUSCA EN EL CD DE AUDIO
EJEMPLOS DE CUÑAS DE EXPECTATIVA.



¿Y la gestión de recursos?

Bueno, esto es algo que debemos atender desde que empezamos con esta idea loca, ya sea de dramas más improvisados o de una serie. Otra vez pongamos nuestro cerebro derecho a jugar. Tal vez, a algún patrocinador del pueblo o la ciudad le interesa financiar nuestro personaje estrella.

En el caso de series y campañas dramatizadas, es probable que podamos hacer alianzas con instituciones públicas y privadas interesadas en el tema. Si desde el inicio, cuando estamos definiendo el enfoque de nuestra producción, les tomamos en cuenta y les solicitamos ayuda para que contacten con personas que han vivido experiencias significativas, desde el inicio los vamos enamorando. Así será más fácil que nos apoyen cuando necesitemos recursos para alguno de los componentes de la producción.

Cuando ya tenemos el plan listo, con enfoque, formatos, duración, horario de pauta, público meta, etc., podemos elaborar una linda carpeta que nos permita hacer gestión, tanto con anunciantes privados como con el Estado o el Municipio. En este proceso de gestión, podemos incluso negociar temas paralelos o enfoques complementarios que se pueden introducir en la serie. Con pequeños cambios, podemos incluir un personaje o situaciones y conflictos que responden a las necesidades de instituciones u organizaciones que son afines a nuestro plan. ¡Colorín, colorao... pero el cuento no ha acabao!




2
MNO
6
JKL
5



PARA QUE NO SE ACABE EL AMOR

Dónde encontrar recursos e inspirarse

Con suerte, a estas alturas ya te has emocionado y tienes ganas de empezar con tu producción dramatizada. Para ayudarte en ese proceso y para que siempre tengas recursos e inspiración, queremos ofrecerte un listado, siempre breve e incompleto, de sitios donde puedas encontrar recursos e inspirarte para que no se te acaben las ganas de seguir.

Entonces, ¿por dónde empezar a buscar?

Los sonidos de la vida cotidiana

Empecemos por la misma radio, por nuestro mismo grupo de trabajo y amistades. Escuchemos las voces, observemos personalidades teatrales, cómicas… ¿Quién hace cuentos graciosos? ¿Quién nos mantiene en vilo con sus historias? ¿Quién tiene facilidad para interpretar, para cantar, para hacer música? Estamos seguras que tendrás decenas de respuestas.

Luego podemos escuchar cómo suena nuestra calle, el parque más cercano, la estación de autobuses… con el oído atento podemos encontrar un sinfín de recursos sonoros que incorporar en nuestras producciones, luego solo hará falta salir con una grabadora a atraparlos.



Las Audiotecas

Como su nombre lo sugiere, son bancos de audios, sitios donde se almacenan muchas grabaciones. Las bibliotecas nacionales y las de algunas universidades suelen tener valiosas colecciones, muchas veces con muestras de música típica y de compositores nacionales, copias de programas de radio destacados, fragmentos de discursos y otros documentos sonoros que nos pueden sorprender. Así que lo primero es averiguar cuáles audiotecas nos quedan cerca y darse un vistazo de lo que tienen para ofrecer.

En Internet encontramos varias audiotecas, muchas de ellas con libros o fragmentos de libros leídos por sus propios autores. Algunas tienen pequeños dramatizados y bancos de otros sonidos que nos pueden interesar.

Si buscas **voces y producciones**, te recomendamos visitar:

Radioteca

Un portal de intercambio de producciones radiofónicas que enriquecemos entre todas y todos, con derechos compartidos, construido colectivamente por centenares de emisoras, centros y redes de América Latina y otras regiones del mundo. Muchos materiales dramatizados y producciones infantiles se pueden descargar de www.radioteca.net

Radialistas

El sitio de radialistas apasionados y apasionadas con cientos de radio clips, en su mayoría, dramatizados. Puedes bajar y adaptar los guiones, descargar las producciones hechas, compartir las tuyas y escuchar y escuchar para inspirarte en www.radialistas.net

Tiflo libros

Este es un portal de servicio para no videntes con muchos libros para oír. Hay una pequeña colección de textos leídos por sus autores donde encontramos obras de Eduardo Galeano, Jorge Luis Borges, Juan Gelman, Julio Cortázar, Mario Benedetti, Roberto Fontanarrosa, y de narradores orales

como Ana Padovani. Hay también un banco de sonidos, charlas, música y enlaces a otros sitios de interés en www.tiflolibros.com.ar

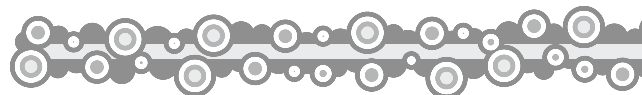
Biblioteca virtual Miguel de Cervantes

Esta enorme biblioteca virtual tiene su propia "Fonoteca" con el objetivo de facilitar el acceso a destacadas obras del patrimonio cultural hispanoamericano en formato sonoro. Presenta enlaces a las "voces" por autores y títulos, y permite la entrada a fichas catalográficas y webs a autores e intérpretes. La encuentras en: www.cervantesvirtual.com/fonoteca/

Si lo que buscas son efectos de sonido, encontrarás cientos de sitios, algunos totalmente gratuitos y otros a los que habrá que suscribirse. En nuestra experiencia de producción, nos han resultado de utilidad los siguientes:

Y si lo que buscas es música, en www.freeplaymusic.com encontrarás "cortinas" y fragmentos musicales para casi todo: suspenso, agresión, felicidad, misterio, pasión, esperanza, ensueño… en fin, ¡para todos los gustos!

Los centros de producción



Aunque no parezca, hay muchos centros de producción experimentandos en materia de dramatizados. Las muestras que encontramos en las audiotecas nos hablan de ello. Aquí te ofrecemos una lista muy breve, para que busques sus producciones; quizá puedes empezar a colocar el radiodrama en tu radio con algunas producciones prestadas… mientras te lanzas a la aventura de hacer las propias. Así que te invitamos a buscar:

Radio Nederland Training Centre América Latina

Cuentos para niños y niñas con títulos como *Aventuras en un planeta cercano*, *Cuentos de la luna*, *Cuentos para la paz* y otros. Series como *Atrapadas* y radionovelas como *Se hace camino al andar* y *La Incomprendida*. Busca estas producciones en http://www.rnw.nl

Centro de Comunicación Voces Nuestras

Este centro costarricense produce continuamente campañas con cuñas y micros dramatizados, series como *Gea, la voz de la Madre Tierra*, *Más allá de la frontera*, *Pueblo de paso 1*, *Pueblo de Paso 2*, adaptaciones de testimonios como *De Paz y Esperanza* y *Ese origen que no quiero olvidar* y radionovelas entre las que destacan La Heredera, Tiempo de Huracanes y La Otra Cara del Amor. Búscanos en www.vocesnuestras.org

Anómalo Producciones

Colectivo argentino que viene incursionando en la adaptación de cuentos de terror, biografías, reportajes. Puedes leer sobre ellos/ellas y escuchar sus producciones en http://produccionesanomalo.blogspot.com

Centro de Producciones Radiofónicas

Esta institución argentina tiene disponibles en su sitio algunos radioteatros y una serie de cuentos que puedes descargar en http://www.ceppas.org

Quijotes de Radio

Jóvenes productores de Bolivia que vienen experimentando con ingeniosas series de cuñas dramatizadas. Puedes escuchar sus producciones en la Radioteca y contactarlos en quijotesderadio@gmail.com

Otros recursos en red

La Internet puede ser una enorme fuente de inspiración; si buscas "radioteatro", "radiograma", "radionovela" y "dramatizado" puedes llegar a muchos sitios interesantes. Algunas escuelas de comunicación colocan también los trabajos finales de sus estudiantes con producciones sorprendentes; a propósito de ello y en la búsqueda de "radioarte", encontramos fascinantes historias de sonido en Radiodial.net, el sitio de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad San Martín de Porres. Escúchalas en www.radiodialnet.com

Un brindis y cuatro palabras de cierre

Bueno, en realidad no esperamos que este sea el final de la historia, ni siquiera un "vivieron felices para siempre" (versito en el que, la verdad, no creemos mucho, porque… una felicidad tan constante de seguro que cansa…), pues en realidad esperamos que este, más bien, sea un inicio. Desde ya te invitamos a salir a explorar tu mundo de sonidos y de historias, a poner en marcha los juegos de la imaginación, a anotar todos tus nuevos descubrimientos de sitios y recursos interesantes, pero sobre todo… ¡esperamos saber pronto de tus producciones dramatizadas y de una nueva radio que brille con su colorido!

Pero dijimos que este sería un brindis y cuatro palabras de cierre, así que aquí vamos:

Salud y… ¡qué viva el amor!



ÍNDICE DEL CD

Track 01	Saludo de las autoras
Track 02	Ejemplo **“La Clave”**
Track 03	Ejemplo **“Noticias de última ira”**
Track 04	Ejemplo **“La Luciernaga”**
Track 05	Ejemplo **“Escuela de magos”**
Track 06	Ejemplo **“Otro Dios es posible”**
Track 07	Ejemplo **“Gea, la voz de la madre tierra”**
Track 08	Ejemplo **“Muestrario de amores y desamores”**
Track 09	Ejercicio **“inicios de historias”**
Track 10	Ejemplo **de capítulo para estudiar estructura:**
	Pueblo de Paso, capítulo 01, La ruta de los ríos.
Track 11	Ejemplo **“campaña del coco”**
Track 12	Ejemplo **“radioclip”**
Track 13	Ejemplo **“personaje”**
Track 14	Ejemplo **“cuento”**
	Documento Word. Escaleta
	Documento Word. Ejemplo de guión
Track 15	Ejemplo **“expectativa”**

BIBLIOGRAFÍA

Cameron, Julia, *El camino del artista, un sendero espiritual hacia la creatividad*, Editorial Troquel, 1era edición, Buenos Aires, Argentina, 1992.

Davila, Luis; López, José Fernando; Pinilla, Helena, *5,4,3,2,1... Decisiones, sonidos en vivo y en directo*, Proyecto de Educación a Distancia UNDA- AL- OCLACC. Quito, Ecuador. 1996.

López Vigil, *Manual urgente para radialistas apasionados*, Ecuador, 1997.

Nachmanovitch, Stephen, *Free Play: la improvisación en la vida y en el arte*, Paidos, 2da edición, Buenos Aires, 2007.

Zapelli, Gabrio, *Guión: escritura activa*, Editorial de la Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica, 2003.

El drama musical griego

Aparte

Todo es aquí instinto profundísimo. aquellos enormes cortejos dionisíacos de la Grecia antigua tienen su analogía en los bailarines de San Juan y de San Vito de la Edad Media, los cuales iban de ciudad en ciudad bailando, cantando y saltando, en masas cada vez mayores. Aun cuando la medicina de hoy hable de ese fenómeno como de una epidemia popular de la Edad Media. nosotros retendremos únicamente que el drama antiguo floreció a partir de una epidemia popular de ese tipo, y que la desgracia de las artes modernas es no haber brotado de semejante fuente misteriosa.

No es un capricho ni una travesura arbitraria el que, en los primeros comienzos del drama, muchedumbres excitadas de un modo salvaje, disfrazadas de sátiros y silenos, pintados los rostros con hollín, con minio y otros jugos vegetales, coronadas de flores las cabezas, anduviesen errantes por campos y bosques. el efecto omnipotente de la primavera, que se manifiesta tan de súbito, incrementa aquí también las fuerzas vitales con tal desmesura, que por todas partes aparecen estados extáticos, visiones y una creencia en una transformación mágica de sí mismo, y seres acordes en sus sentimientos marchan en muchedumbres por el campo.

Y aquí está la cuna del drama. Pues su comienzo no consiste en que alguien se disfrace y quiera producir un engaño en otros. no, antes bien, en que el hombre esté fuera de sí y se crea a si mismo transformado y hechizado. En el estado del «hallarse-fuera-de-sí», en el éxtasis, ya no es menester dar más que un solo paso. no retornamos a nosotros mismos, sino que ingresamos en otro ser, de tal modo que nos portamos como seres transformados mágicamente. De aquí procede, en última instancia, el profundo estupor ante el espectáculo del drama. vacila el suelo, la creencia en la indisolubilidad y fijeza del individuo.

Y de igual modo que, en contraste total con Lanzadera en el Sueño de una noche de verano el entusiasta dionisíaco cree en su transformación, así el poeta dramático cree en la realidad de sus personajes. Quien no abrigue esa creencia, puede seguir perteneciendo, sin duda, a los que agitan el tirso, a los diletantes, pero no a los verdaderos servidores de Dioniso, los bacantes.

Friedrich Nietzsche

